

**BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ**

**(BİGEP)**

**T.C.**

**ŞANLIURFA VALİLİĞİ**

**İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU**

**BAŞVURU FORMU**

**ŞANLIURFA 2024**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI BAŞARIYI İZLEME VE GELİŞTİRME PROJESİ (BİGEP)**  **İYİ UYGULAMA ÖRNEKLERİ BAŞVURU FORMU** | | | | | | | |
| **Başvuru Bilgileri** | | | | | | | |
| İlçe | | BOZOVA | | | | | |
| Okul/ Kurum | | BÜYÜKHAN İLKOKULU | | | | | |
| Okul Müdürü  Adı Soyadı | | ABDULBAKİ YAĞMUR | | | | | |
| Telefon | | 05468561895 | | E-posta | | bakiyagmur180@gmail.com | |
| İyi Uygulamayı Geliştiren Öğretmen  Adı Soyadı | | ABDULBAKİ YAĞMUR | | | | | |
| Okul/ Kurum | | BÜYÜKHAN İLKOKULU | | | | | |
| Branş | | SINIF ÖĞRETMENİ | | | | | |
| Telefon | | 05468561895 | | E-posta | | bakiyagmur180@gmail.com | |
| **Uygulamayı Geliştiren Diğer Öğretmenler** | | | | | | | |
| Sıra | Adı Soyadı | | Okul | | Branş | | Telefon |
| 1 |  | |  | |  | |  |
| 2 |  | |  | |  | |  |
| 3 |  | |  | |  | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Uygulama Bilgileri** | |
| **A. İyi Uygulamanın Adı** | Romen rakamları bardakları |
| **B. İyi Uygulamanın Kategorisi**   * *Akademik Alanda Uygulanan Çalışmalar,* * *Proje Çalışmaları,* * *Yenilikçi Eğitim – Öğretim Ortamları ve Tasarım Beceri Atölyeleri Alanındaki Çalışmalar* | **Akademik alanda uygulanan çalışmalar** |
| **C. İyi Uygulamanın Amacı (En fazla 500 kelime ile açıklayız)** | **Öğrencilerde oyun yoluyla öğrenme kalıcılığını sağlama.** |
| **D. İyi Uygulamanın Hedef Kitlesi(En fazla 500 kelime ile açıklayız)**  (Öğrenciler, Öğretmenler, Veliler, Okul Yönetimi) | **Öğrenciler** |
| **E. İyi Uygulamanın Paydaşları** | **Abdulbaki YAĞMUR,3-4/A Sınıfı öğrencileri** |
| **F. İyi Uygulamanın Süresi (Ay olarak ifade ediniz)** | **3 ay** |
| **G. Uygulamanın Özeti ( En fazla 1000 kelime ile açıklayınız)** | **Karton bardakların altlarına romen rakamları yazılır.İki grup oluşturulur.Her grubun önüne romen rakamları yazılı olan bardaklar konulur.Daha sonra oyun başlar romen rakamlarını doğru sıra ile düzenleyen ilk öğrenci bitti diye bağırır.Daha sonra sıraladığı romen rakamlarını söyler.Eğer sıralama doğru ise oyunu kazanır.oyun bu şekilde sınıftaki tüm öğrenciler oynayana kadar devam eder.** |
| **H. İyi Uygulamanın Sonunda Elde Edilen Çıktılar ve Sonuçları** (En fazla 500 kelime ile açıklayınız) | **Öğrencilerin konu ile ilgili kalıcılığı artmıştır.** |
| **İ. Diğer (Eklemek istediğiniz afiş, fotoğraf, link vb. görselleri bu kısma ekleyiniz)** |  |

